

Pyramid Sorcerian

ピラミッドソーサリアン

プロローグ

偉大なる魔法使いエティスの言葉にしたがって、ペントウアのはるか東の国、日本へと赴いたソーサリアンたち。彼らは、天下統一という大義名分をもって群雄が戦いを続ける戦乱のこの国で、世界を憎悪と殺戮という暗黒の雲で包み込もうと企む暗黒神・邪鬼と戦い、これを打ち破った。このソーサリアンの活躍によって、それまでいたるところに戦火があがっていた日本にも、平和が訪れ、そして世界も救われたかのように見えただった……。

ところが、それは新たな危機の、静かな始まりでしかなかった。そう、強大な悪の化身である邪鬼を打ち倒したソーサリアンでさえ、まだ気づいてはいなかったのだ。ペントウアへ帰るソーサリアンに乗せた船を、遠く離れた漆黒の闇の中からみつめる者がいたことを……。

長旅の末、ペントウアにたどり着いたソーサリアンは、城の衛兵たちの出迎えを受けた。「よくぞ戻られました。お疲れとは思いますが、謁見の間へお急ぎください。最前より王がお待ちでございます。」

衛兵は努めて平静を装ってはいたが、その表情は厳しいものであった。

「いったい、なにがあったというのだろう。邪鬼を倒し、やっと破滅の危機が去ったというのに……。」

ソーサリアンが謁見の間に入るなり、王は玉座から立ち上がった。そのかたわらには、苦悩に満ちたエティスの姿もあった。

「おお、ソーサリアンよ、待ってあったぞ。実は、そなたたちにまた出かけてもらわねばならぬ事態が起こったのだ。エティスよ、彼らに詳しい話をきかせてやってくれ」

王は重い口調でそう言うと、深いため息をつき、再び玉座に腰を降ろした。代わってソーサリアンの前にエティスが歩みより、話し始めた。

「……事の始まりは、そなたたちが邪鬼を倒した直後のことじゃ。“魔”の波動が日本からギルバレス島へと移動したのじゃ。てっきり邪鬼が波動の主だと思ってあったわしは、これに驚き、急いでギルバレス島に精神を集中させ、“魔”の行方を追った。そして、恐るべきことに気づいたのじゃ！」

「ギルバレス島というのは、そなたも知っているように、遠い昔、ペントウアを危機に陥れた大魔王ギルバレスを封印してあるところじゃ。しかし、なんということか、ヤツは復活していたのだ。そうじゃ、“魔”の正体はギルバレスだったのだ！ ヤツが日本に邪鬼を出現させたのは、邪悪な力を高める“黒い宝石”を見つけ出すためだったらしい。邪鬼はそなたたちが倒したが、宝石はギルバレスの手にわたってしまった。ヤツがその宝石によって力をつけ、完全に復活する前にたたかねば、今度こそ世界は破滅するじやろう……。」

数日後、ギルバレス島に向かう船の上にソーサリアンの姿があった。

— ゲームを始める前に —

- これまでのソーサリアンでは、キャラクターをロードし、パーティーを組んだのち、「ほうけんにしゅつぱつする」を選んで、各シナリオに入っていました。『ピラミッド・ソーサリアン』では、少し違います。以降の注意をよく読んでください。
- 『ピラミッド・ソーサリアン』のシナリオに入るには、パーティーを組んだのち、メニューの「ユティリティー」を選んでください。そして、「ユティリティー ディスクをいれてください」というメッセージが出たところで、『ピラミッド・ソーサリアン』のディスクを入れてください。
- すると、これまでのようにいきなり冒険に入るのではなく、宿屋の主人のグラフィックと、その右側にメニューが表示されます。ここはギルバレス島にほど近いところに位置するサンダース島。今回の冒険の舞台であるギルバレス島はベンタウアから遠く、また暗黒の力が強く、安心して休める場所もないため、ソーサリアンはこの島を基点として、何度もギルバレス島に足を運ぶ、というわけなのです。
- 実際に冒険に出発するには、「ギルバレス島にわたる」を選んでください。
- ※『ピラミッド・ソーサリアン』は、必ずシナリオ1から順番に解いていく仕組みになっています。また、「戦国ソーサリアン」とは違い、前のシナリオを解かないと、次のシナリオに入ることもできなくなっています。初めてプレイするときに、「シナリオがひとつしかない!」とあててないよう、十分に注意してください。
- ※1から5のシナリオに参加するパーティーは、同じメンバーでなくてはなりません。また、パーティーに参加できる人数は、2人~3人となります。
- この島とギルバレス島は近いので、何度往復しても、ベンタウアに戻るのとは違い、歳をとりません。安心して、じっくりと冒険に取り組んでください。
- この島でも、セーブ・ロードができます。ギルバレス島から戻ったときは、一度ここでセーブするのがよいでしょう。なにしろ、わざわざベンタウアまで戻ってしまうと、1年分歳をとってしまいますからね。
- ※サンダース島でセーブ・ロードするデータは、ベンタウアのデータとは違います。ですから、ベンタウアでセーブしたデータを読み出すことはできませんし、またサンダース島でセーブしたデータを、ベンタウアで呼び出すこともできません。注意してください。

『PC-88SR版、X1版をお持ちの方へ』

- 2枚あるシナリオディスクの「前編」にはシナリオの1、2、3が、「後編」にはシナリオの4、5が入っていますが、ベンタウアのメニューの「ほうけんにしゅつぱつする」を選んだときは、一度サンダース島に寄るため、必ず、「前編」のディスクを入れてください。また、サンダース島から「ギルバレスとうにわたる」を選んだ場合は、あなたの進行具合（いくつのシナリオをクリアしているか）をプログラムで判断し、どちらのディスクを入れるかを表示しますので、その指示に従って、ディスクを入れ替えてください。

『注意 / 戦国ソーサリアンのデータが消える! ?』

- 『ピラミッド・ソーサリアン』をベンタウアでセーブするときに、『戦国ソーサリアン』と同じ番号でセーブすると、『戦国ソーサリアン』のデータが消えてしまいます。まだ、『戦国ソーサリアン』を終了させてない方は、必ず違う番号で『ピラミッド・ソーサリアン』をセーブするように注意して下さい。
- ※本マニュアルの画面写真は開発中のものなので、実際とは異なる場合があります。

CREDITS

Game Design

木屋 善夫

Scenario

小野 郁(第1話)

佐藤 善美(第2話)

大浦 孝浩(第3話)

木屋 善夫(第4話)

五十嵐 哲也(第5話)

Map & Character Design

大浦 孝浩

佐藤 善美

Music Compose

石川 三恵子

Staff

立川 敏男

西村 記代子

Director

山崎 伸治

Produce

加藤 正幸



嘆きの神殿

いよいよ、ギルバレスが住むという山が、ソーサリアンの視界に入ってきた。頂上を雲に隠されたその山の中腹には、なにやらとてつもなく大きな、神殿のような建物があるように見える。そのまま歩を進め、目指す山のふもとまでくると、次第に、それが何であるかが、はっきりしてきた。
峻剣^{しゅんけん}な山の、そのなかでもとくに切り立った崖の上に建つそれは、まさしく神殿であったのだ。

話によると、この神殿は、山の内部に作られた迷宮の入り口の門の役目を持っているのだという。しかも、普通の門とは違い、この神殿自体が幾層もの迷路になっており、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。

その複雑さゆえか、エティスやソーサリアン同様、ギルバレスの企みに気づいた何人かの勇者も、ここまではたどり着くことはできたが、この神殿だけは誰ひとりとして突破できなかったのだ。だが、ひるんではいられない。ギルバレスを倒すには、ここを越える以外に、道はないのだから…。

木屋善夫のワンポイント・アドバイス



敵モンスター



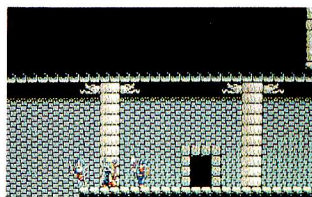
僕のシナリオはね、そーんなに謎解きは難しくないと思うんだよね。でも、今回はちょっとアクション性を強くしたから、そういうところで引っ掛かる人が、けっこういるはずなんだ。

とくに7階の、下の写真のところか、一番大変だね。ここは、最初の床から半キャラはみ出して、ウィスプが画面の端に現われたらジャンプ！ そのあとは、それぞれの床の左端ピッタリの位置から止まらずにジャンプすれば、一発で越えられるように作ってあるよ。



ジャグラー

迷宮の門たる神殿に用意された無数の狡猾^{こつぱう}で残忍なワナ。その最たるものが、ギルバレスが生んだジャグラーだ。本体のまわりの12個の貝は、ソーサリアンの剣を跳ね返す盾になるかと思えば、またヘビのように飛び回っては、ソーサリアンをねぶるように痛めつける。そのいやらしさ。まさに、大魔王ギルバレスの傑作といえよう。





心を失った姫君

大魔王ギルバレスの力は、日に日に大きくなってきているようだ。その証拠に、このところ、ギルバレス島に近いいくつかの国々で、奇妙な事件が相次いで起こっている。なんでも、年頃の若い娘が次々に姿をくらましたかと思うと、数日後、まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。こんなおごい事件の背後では、ギルバレスが糸を引いているに決まっている！

ギルバレス島にほど近い平和な国、リドニア王国でも、この奇怪な事件は起こっていた。そして、とうとう美しい王女、チエルシー姫までがさらわれてしまったのだ。もちろん、リドニアの王は国をあげて王女の捜索に乗り出し、次々と兵士たちをギルバレス島へと送り込んでみた。が、大魔王の本拠であるこの島からは、誰ひとりとして、戻ってはこなかった。

エティスの命によって、ソーサリアンが島に向かうことを聞きつけたリドニアの王は、姫の救出を、姫の命を彼らに託したのである。

大浦孝浩のワンポイント・アドバイス



敵モンスター



へー、このシナリオはですね、最初から引つ掛かるように作ってあるんですよ。そうですね、2つ目の扉の開け方ですね。

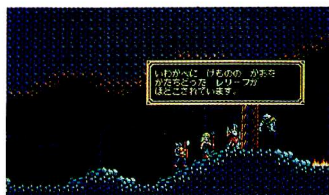
これは、みんな気づいたと思うけど、ひとつ目の扉と同じく、真珠がカギになっています。でも、ただ真珠を探してきてハメこんでも溶けちゃいますよね。そうそう、はめる場所が決まっているわけです。

その場所というのは、ひとつ目の扉に書いてありますが、これは初めに見たときだけしか出ません。まっ、注意して見てくださいね。



ガドルガン

ソーサリアンを洞窟内で待ち伏せするため、ギルバレスによって造られた、イグアナのような化け物。光の少ない湿った洞窟での迎撃専用にと造られたため、自分の動きを悟られないよう、ほとんど動かず、長距離から火炎弾と石化弾で攻撃を仕掛けてくる。この2種類の弾の軌道を見切らない限り、目前の“死”は避けられないだろう。





魔の下僕ガツシュの陰謀

暗黒の大魔王の影が覆うこの島にも、ギルバレスの手をのがれて、たったひとつだけ、美しい自然を保っている森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで“ラ・フォーヌの森”と呼ばれていた。

しかし、踊るように咲きほこった花に落ちる木漏れ日に、蝶が舞い、鳥が歌う、動物たちの憩いの場であるこの森にも、ギルバレスの魔の手は伸びてきつつあった。ソーサリアンが島へ渡ったことを知ったギルバレスは、その忠実な下僕であるガツシュに命じ、森の一面に巨大な城塞を築いていたのだ。

ピラミッドの秘宝を手に入れるために、数々のワナにも負けず、複雑な迷路を抜けてきたソーサリアンも、この城塞の前には思案に暮れてしまった。だが、ギルバレスのもとに到達するには、どうしてもこの城塞を越えなくてはならない。ソーサリアンは、考えあぐねたすえ、ラ・フォーヌの森を管理しているという老夫婦を訪ね、城塞についての情報を得ることにした。

佐藤善美のワンポイント・アドバイス

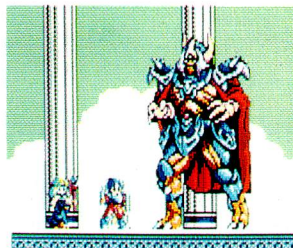


敵モンスター



前半はけっこう微笑ましく進むでしょう。でもね、後半ではちよつとつまずくと思うんだ。それがどこかっていうと、ホラ、天井にへばりついていて、急に凍結弾を撃ってくるモンスターのところ。コイツはグスターっていうんだけど。

でも、実はコイツは、プレイヤーが真下に来なければ、なにもしないんだ。だから、グスターの真下から半歩手前で止まり、そこで剣を振りながら、そのままジャンプ！ 本体は割と柔らかいから、一撃でやつつけられるはずだよ。



ガツシュ

ギルバレスの命を受け、美しいラ・フォーヌの森に城塞を築いたガツシュは、ソーサリアンを油断させるため、みずほらしい老人の姿を装っていた。だが、彼らが城塞のなかに仕掛けたワナを乗り越えていくのを見て、決戦を挑むために正体を現わした！ そう、この姿こそ、暗黒界一の戦士、ガツシュの真の姿なのだ。





魔王ギルバレスの迷宮

トラップだらけの巨大な神殿を、これまでの冒険同様、知恵と勇気と、ひと握りの希望を捨てない強靱な精神力によって突破したソーサリアンは、ついに山の内部へ足を踏み入れることに成功した。が、そこに待っていたものは、あの神殿でさえ小さく思えるほど絶望的に巨大な“ギルバレスの迷宮”だったのだ！

ギルバレスにつき従う邪悪なモンスターたちによって、ギルバレスの復活以前から現在まで、何百年にもわたって造り続けられているこの迷宮は、世界で最も広く、最も邪悪な仕掛けが施されたものだという。たぶん、その噂どおり、内部にはこれまで見たこともないほど卑劣で、それでいて冒険者を骸^{むく}に変えるには十分すぎるほど強烈なトラップとモンスターが、かれらを待っているに違いない。負傷もするだろう。誰かが命を落とすことになるかもしれない。しかし、命と引き替えにしても、ギルバレスは討たねばならないのだ！

決意を新たに、ソーサリアンは今、静かに迷宮の扉を開けた……。

五十嵐哲也のワンポイント・アドバイス



敵モンスター



最近、よく言われますけど、私の作るシナリオは、そんなにイジワルじゃないと思いますよ。

それで、このシナリオのポイントなんですが、強いて言えば、マップの構成が1画面単位になっていて、しかも複雑なので、必ずマッピングすること。それから、人に会ったらその人との会話をよく見ておくこと。(メモなんかするといいかもしれない。) そういう基本的なことを忘れないでください。そうそう、FLYの薬があるとけっこう楽ですよ。



大魔王ギルバレス

気が遠くなるほど複雑な迷宮の果ての、巨大な火山の火口に、ギルバレスはいた。鼻をつくイオウの臭いと霧状の水蒸気が充満するこの世の地獄こそ、ギルバレスにとっては楽園なのだろう。煮えたぎる熔岩の湖から現われては、狡猾な笑いとともに灼熱の火山弾を浴びせかけるその姿は、まるで火の化身、悪魔以上の悪魔だ！





血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに、広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には、巨大なそして美しい四角錐のピラミッドが林立していた。それらのピラミッドは、遠い昔にこの島を支配していた王たちの墓らしく、なかでもとくに大きなものは、内部が迷路のように入り組んでいた。

大魔王ギルバレスは、それらのピラミッドのなかのひとつに、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。その秘宝が持つ不思議な力というのは、灼熱の砂漠を一瞬で越えるものであるとか、魔法の力をより強くしてくれるものであるとかいわれているが、いずれも旅人の噂にすぎない。なにしろ、それを見た者は、ひとりとしていないのだから。

が、このような噂は、おうおうにして人の心を惑わせるようだ。かつて、ひとりの呪術師がその秘宝を手にいれようと、ピラミッドのなかに入ってしまったというのだ。そしてまた、その後呪術師の姿を見たものはいない…。

小野郁のワンポイント・アドバイス



シナリオ後半の、呪術師から秘宝を取り返すところで詰まる人が出るかもしれませんがね。秘宝を取り返すためには呪術師を捕まえなくちゃならないんですけど、あることに気づかないと、永遠に追い駆けっこが終わりません。

コイツはいつもプレイヤーと一定の距離をおいて逃げますが、通る道はプレイヤーと同じです。ですから、赤いルビーとエレベーターを巧みに使ってコイツの逃げ道をええ、袋小路に追いつまなくちゃならないんですよ。

敵モンスター



ツタンカーメン

ピラミッドに隠された秘宝を守るため、ギルバレスが生み出した魔物。巨大ピラミッドを墓とした古代の王をほうふつさせる姿をしており、両の目から発する怪光線で、秘宝に近づこうとする者をことごとく焼き尽くすという。光線自体だけではなく、光線の熱によって起こる爆発の威力も侮りがたいものがある。

